

**RANCANG BANGUN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM*
PADA SEKRETARIAT BADAN KOORDINASI PENYULUHAN
PROVINSI RIAU**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Jurusan Sistem Informasi

Oleh :

SRI SUCIA DARUL SALMI
10953005622



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* PADA SEKRETARIAT BADAN KOORDINASI PENYULUHAN PROVINSI RIAU

TUGAS AKHIR

Oleh:

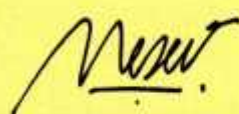
SRI SUCIA DARUL SALMI
10953005622

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 20 Juni 2014

Pekanbaru, 20 Juni 2014
Mengesahkan,


Dra. Hj. Yenita Morena, M.Si
NIP.196011251985032002

Ketua Jurusan


Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc
NIP. 197104072000031001




DEWAN PENGUJI

Ketua : Zarnelly, S.Kom, M.Sc

Sekretaris : Zarnelly, S.Kom, M.Sc

Anggota I : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc

Anggota II : Idria Maita, S.Kom, M.Sc


RANCANG BANGUN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* PADA SEKRETARIAT BADAN KOORDINASI PENYULUHAN PROVINSI RIAU

**SRI SUCIA DARUL SALMI
NIM : 10953005622**

Tanggal Sidang : 20 Juni 2014
Periode Wisuda : November 2014

Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas No. 155 Pekanbaru

ABSTRAK

Sekretariat Badan Koordinasi Penyuluhan (Bakorluh) Provinsi Riau merupakan organisasi yang memiliki tugas memberikan penyuluhan pertanian, perikanan, dan kehutanan. Dalam melaksanakan tugas, penyuluh membutuhkan materi penyuluhan. Belum didokumentasikannya materi penyuluhan pada satu media mengharuskan pegawai penyuluh yang membutuhkan materi meminta langsung dengan *flasdisk* ataupun *e-mail* kepada ahli penyuluh, begitu juga pengetahuan (*knowledge*) yang dimiliki pegawai dari studi banding, pelatihan dan seminar belum dikelola dengan baik sehingga pengetahuan tersebut hanya dimiliki dan menjadi *tacit knowledge* mereka sendiri. Belum lagi untuk menyelesaikan permasalahan dilapangan (tempat penyuluhan) penyuluh harus menunggu pertemuan yang berupa kunjungan yang dilakukan satu atau dua kali dalam sebulan oleh ahli penyuluh dan lembaga terkait, hal ini menyebabkan proses pemecahan permasalahan menjadi lambat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *Knowledge Management System* (KMS) Penyuluhan Pertanian, serta mempermudah proses *transfer* pengetahuan dan menciptakan budaya *sharing knowledge* pada Sekretariat Bakorluh Provinsi Riau. KMS yang dibuat berisikan materi-materi penyuluhan, pengetahuan mengenai penyuluhan pertanian, informasi serta forum yang dapat digunakan untuk bertanya dan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa KMS Penyuluhan Pertanian dapat dirancang dan dibangun dengan didukungnya infrastruktur teknologi yang ada di organisasi, budaya *sharing knowledge* yang sudah mulai tercipta pada organisasi, proses penciptaan *knowlegde* yang dianalisis dengan model SECI, serta melalui proses penciptaan KMS dengan menggunakan fase proses *Knowledge Management* DAVI. KMS menjadikan budaya *sharing knowledge* dan proses *transfer* pengetahuan lebih nyata dan mudah untuk dilakukan karena setiap pegawai dapat mengunduh dan mengunggah pengetahuan yang dimiliki.

Kata Kunci : KMS, *Sharing Knowledge*, *Transfer* Pengetahuan

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum wr wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat besertakan salam terucap buat junjungan alam Rasulullah Muhammad SAW, *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*, yang menjadi suri tauladan bagi kita semua.

Tidak lupa penulis sampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis, khususnya untuk ibu, ayah, saudara serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Munzir Hitami, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dra. Hj. Yenita Morena, M.Si, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc, Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Pembimbing Akademik dan Penguji I dalam Tugas Akhir penulis.
4. Ibu Zarnelly, S.Kom, M.Sc, Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat serta dukungan kepada penulis.
5. Ibu Idria Maita, S.Kom, M.Sc, Penguji II Tugas Akhir yang telah banyak memberikan masukan dan arahan yang sangat berguna untuk penulis hingga selesainya tugas akhir ini.

6. Bapak Ir. Syafri, Koordinator Penyuluhan serta Penyuluh Ahli Bidang Pertanian Sekretariat Badan Koordinasi Penyuluhan Provinsi Riau.
7. Bapak Ir. Ismedi, Penyuluh Ahli Bidang Perkebunan Sekretariat Badan Koordinasi Penyuluhan Provinsi Riau.
8. Bapak Ir. Yudiantoro, Bagian IT Sekretariat Badan Koordinasi Penyuluhan Provinsi Riau.
9. Seluruh Pegawai Sekretariat Badan Koordinasi Penyuluhan Provinsi Riau.
10. Seluruh teman-teman SI yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk semangat dan kerja samanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 20 Juni 2014

SRI SUCIA DARUL SALMI

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Umum Sekretariat Bakorluh Provinsi Riau	7
2.1.1. Ketentuan Umum.....	9
2.1.2. Kedudukan, Tugas dan Fungsi	9
2.1.3. Visi dan Misi	10
2.1.4. Struktur Organisasi	11
2.2. Defenisi Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	11

2.3.	Jenis-jenis <i>Knowledge</i>	12
2.4.	Proses Penciptaan <i>Knowledge</i>	13
2.5.	<i>Knowledge Management</i>	14
2.5.1.	Syarat Pembentukan <i>Knowledge Management</i>	15
2.5.2.	Transfer <i>Knowledge</i>	17
2.5.3.	Fase Proses <i>Knowledge Management</i>	18
2.6.	<i>Knowledge Management System</i>	19
2.7.	Desain Sistem	20
2.8.	Alat Bantu Desain Sistem	20
2.8.1.	Pemograman Berorintasi Objek	20
2.8.2.	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	21
2.8.3.	Diagram-Diagram UML	21
2.9.	PHP	26
2.10.	<i>CodeIgniter</i> (CI)	27
2.11.	MySQL	28
2.12.	Contoh Portal KMS	29
2.12.1.	Contoh Portal KMS PT. PLN (Persero)	29
2.12.2.	Contoh Portal KMS Aceh <i>Green</i>	31
2.12.3.	Contoh Portal KMS Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta	32
2.12.4.	Contoh Portal KMS Kompas Gramedia (KG)	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Tahap Pendahuluan	36
3.2.	Tahap Perencanaan	36
3.3.	Tahap Pengumpulan Data	37
3.4.	Tahap Analisis dan Perancangan	38

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1.	Analisis Infrastruktur Teknologi	41
4.2.	Analisis Budaya <i>Sharing Knowledge</i>	42

4.3.	Analisis Proses Penciptaan <i>Knowledge</i> Menggunakan Model SECI.....	43
4.4.	Analisis Proses Penciptaan KMS	46
4.5.	Perancangan Arsitektur Sistem	55
4.5.1.	<i>Use Case Diagram</i>	59
4.5.2.	<i>Activity Diagram</i>	70
4.5.3.	<i>Sequence Diagram</i>	75
4.5.4.	<i>Class Diagram</i>	82
4.6.	Perancangan <i>Database</i>	83
4.7.	Perancangan Struktur Menu	86
4.8.	Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>) KMS	86
4.8.1.	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	86
4.8.2.	Perancangan <i>Interface</i> Untuk Pegawai Penyuluh dan Ahli Penyuluh	87
4.8.3.	Perancangan <i>Interface</i> Panel Admin	95

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	107
5.2.	Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP